

Tomasz Majkowski

## Złote runo. Gra wideo jako doświadczenie interpretacyjne

Obcowanie z grą wideo *Rise of the Argonauts*<sup>1</sup> dostarcza mi umiarkowanej przyjemności. Z zainteresowaniem śledzę kolejne fabuły i chętnie, bez przykrości, aktywizuję kolejne jej elementy. W tym celu wykonuję sekwencje czynności określone przez grę – a cyfrowy Jazon, będący jednocześnie moim awatarem w digitalnej czasoprzestrzeni gry i centralnym bohaterem historii, dokonuje rozmaitych aktów męstwa. Posługuję się manipulatorem, by Argonauta ferował wyroki, gawędził z mieszkańcami świata gry lub wysyłał ich w wirtualne zaświaty za pomocą maczugi, miecza i włóczni. Przejęty jednocześnie działaniem mojego i Jazona mam poczucie, że od mej sprawności zależy powodzenie wyprawy po złote runo, a nawet jej kierunek, który powinien przecież być z dawna ustalony: przejmując kontrolę nad cyfrowym widmem syna Ajzona, dotykam przecież miejsca, w którym świat gier wideo szczególnie dobitnie krzyżuje się z uniwersum literatury.

Rzecz ludzi perspektywą odtworzenia greckiej historii heroicznej. Tytuł, imię bohatera i projektowana estetyka umieszczają *Rise of the Argonauts* w porządku realizacji opowieści o podróży statku Argo, który w czasach homeryckich był „sławon wszędy”<sup>2</sup>. Lokują grę wobec epiki antycznej i nowożytnej, dramatu, współczesnych relacji o wierzeniach Greków, powieści, filmu i sztuk plastycznych. A więc w kłębowisku tekstów z dawna w kulturze osadzonych, relacjonujących obficie i na rozmaite sposoby zarówno dzieje wyprawy po złote runo, jak i tragicznego związku królewicza z Jolkos z córką władcy Kolchidy. Zabawę zaczynam zatem z dobrze umotywowaną hipotezą interpretacyjną: gra będzie adaptacją historii opowiedzianej w *Argonautice* Apoloniusza Rodyjczyka, rzecz jasna dostosowaną do wymogów medium. Wyeksponuję zatem elementy przygodowe tekstu, podobnie jak *Medea* Pierre’a Corneille’a kon-

---

<sup>1</sup> *Rise of the Argonauts*, Liquid Entertainment 2008.

<sup>2</sup> Homer, *Odyseja*, przeł. Lucjan Siemieński, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1959, s. 177.

centruje się na wątku tragicznym, powieść *Herkules z mojej załogi* Roberta Gravesa natomiast – na jej aspekcie antropologicznym. Spodziewam się, że przyjdzie mi odegnąć harpie od stołu króla Fineusa i orać pole Aresa za pomocą spiżowych byków.

Tego rodzaju nadzieje zostają jednak rychło rozproszone. Pierwsze sceny gry prezentują przygotowania do ślubu Jazona, króla Jolkos, z księżniczką imieniem Alkeme, najwyraźniej ukształtowaną na podobieństwo matki Heraklesa. Nim jeszcze gra odda kontrolę nad bohaterem w moje ręce, narzeczona zostanie śmiertelnie ugodzona strzałą, wypuszczoną przez dziwnego łuczniczkę o przesłoniętych oczach i poznaczonym bliznami ciele. To właśnie utrata ukochanej stanie się przyczyną wyprawy po złote runo, które odgrywa w grze rolę wody żywej. Do załogi Argo, statku zbudowanego w darze ślubnym, dołączy stary kompan Jazona, Herakles, mąż o groteskowej muskulaturze. A z czasem: Medea, czarodziejka w orientalnym stroju, Achilles, gladiator i sybaryta obsesyjnie pożądający chwały, wychowana przez centaurów łuczniczka Atalanta, potężny murzyński kowal imieniem Dedal oraz Pan, mądry satyr władający umiarkowanie potężną magią. Cała kompania zwiedzi greckie wyspy, by zgodnie z radą delfickiej wyroczni zebrać ludzi, w których żyłach płynie krew bogów (odpowiednio: król Myken Lykomedes, ojciec Alkeme i potomek Aresa, władca centaurów Lykos, spowinowacony z Hermesem, wieszczka Meduza lub jej brat Perseusz, których ród wywodzi się od Ateny, oraz sama Pytia, pochodząca od Apollina). Przy ich pomocy Jazon otworzy bramy Tartaru, siedziby złowrogiej Hekate, gdzie ukryte jest cudowne runo. Szyki spróbuje pokrzyżować Argonautom tajemna organizacja zabójców, oddająca cześć władczyni piekieł i sprzymierzony z nią potajemnie stryj Jazona, Pelias, który pod jego nieobecność przeobraża wyspę Jolkos w krainę terroru. On też, szybując pod powałą świątyni czworga bogów, stanowić będzie ostatnią przeszkodę na drodze do wskrzeszenia Alkeme.

Nie trzeba wdawać się w szczegóły, by zauważyć, że materia mitologiczna i tradycyjna potraktowane zostały z całkowitą, graniczącą z lekceważeniem dowolnością<sup>3</sup>. Historia Jazona stanowi w najlepszym razie pretekst dla prezentacji autorskiej fabuły, dość swobodnie korzystającej z materiału źródłowego, głównie w zakresie nazewnictwa. Ten zaskakujący zabieg prowokuje szereg pytań. Jakim przeobrażeniem ulega znaczenie mitologicznych wątków, poddanych tego rodzaju obróbce? Dlaczego medium gry wideo dopuszcza swobodę w korzystaniu z kulturowego zaplecza, jaka wydaje się nie do pomyślenia na obszarze literatury? I wreszcie, czy to charakter rozgrywki lub specyfika rynku wymusza interwencję w historię Argonautów – a więc czy

<sup>3</sup> Dodatkowo powiększoną przez polonizację, najwyraźniej nieświadomą nie tylko zasad odmiany imion mitologicznych, ale i przyjętych sposobów ich translacji – Pelias staje się w wersji polskiej Peliaszem.

wierność wobec relacji tradycyjnej uniemożliwiłaby już to satysfakcjonującą sprzedaż, już to uciechę z zabawy?

## Achilles z mojej załogi

Stylistyka wizualna gry sugeruje początkowo wierność realiom, jeżeli nie historycznym, to konwencjonalnym – Jazon nie rozstaje się z greckim hoplo-nem i włócznią, a jego (skąpe, jak na starożytnego Greka przystało) odzienie ozdobione jest helleńskim motywem. Jednocześnie aparycją przywołuje na myśl nie tyle wizerunek greckiego herosa, ile charakterystykę Todda Armstronga, odtwarzającego rolę Ajzonidy w filmie z roku 1963<sup>4</sup>. Pałac w Jolkos stylizowany jest niedwuznacznie na sławetną rekonstrukcję Knossos<sup>5</sup>. Groteskowa muskulatura Heraklesa oraz niedorzecznie ogromne posągi bóstw odsyłają do estetyki komiksu, zwłaszcza dalekowschodniego, z jego szczególną skłonnością do przesady. Ubiór Peliasa wydaje się odniesieniem zarówno do dokonań kostiumologów filmu *Troja*<sup>6</sup>, jak i babilońskich reliefów. Strona wizualna gry jest zatem głęboko eklektyczna, odsyła jednak czytelnice do rozmaitych popkulturowych obrazów „starożytnej greckości” (perski kostium Jazonowego stryja podkreśla przy tym jego niegodziwość przez nawiązanie do opowieści o trzystu Spartanach). Tym samym konstruuje wiarygodną, bo mocno zakorzenioną w kontekście, wizję estetyczną czasów mitycznych.

Wydaje się, że analogicznemu celowi służy nadobecność greckich herosów i włączenie w porządek opowieści o wyprawie Argo Achillesa czy historii Perseusza i Meduzy. A także wymiana bóstw – zamiast niezbyt charakterystycznej i rozpoznawalnej przede wszystkim jako antagonistka Heraklesa Hery Jazona wspierają czynnie czterej szczególnie popularni w popkulturze bogowie: Atena, Ares, Hermes i Apollo. Gra zachowuje przy tym tylko najbardziej ogólne właściwości przywoływanych olimpijczyków i herosów. Z postaci Achillesa pozostaje wyłącznie wprawa we władaniu orężem, szczególna prędkość przemieszczania się (prędkonogi Pelida jest najszybszym przeciwnikiem w grze) oraz skłonność do urodziwych niewiast i urazy. Tudzież związek z Patroklosem, który zachowuje wyłącznie homeryckie imię, w reinterpretacji *Rise of the Argonauts* stając się moralnie dwuznacznym promotorem walk gladiatorów, w których bierze udział Achilles. I, co nieuniknione, Jazon (a za jego pośrednictwem – ja).

<sup>4</sup> *Jazon i Argonauci*, reż. Don Chaffey, 1963.

<sup>5</sup> Dokonaną przez Arthura Evansa w pierwszych latach XX wieku, wbrew przyjętym regułom konserwacji dzieł sztuki.

<sup>6</sup> *Troja*, reż. Wolfgang Petersen, 2004.

Nawiązanie nie prowadzi zatem w kierunku *Iliady*, a przynajmniej nie w pierwszej kolejności. Projektowany przez nie odbiorca musi posiadać dość kompetencji, by rozpoznać w imieniu Achilles aluzję do mitologii Greków oraz zidentyfikować korpus podstawowych cech bohatera – to znaczy rozpoznać w nim wielkiego wojownika. Analogicznie Herakles zredukowany zostaje do właściwości „siłacz”, Atalanta to „łuczniczka” – i tak dalej. Za tego rodzaju redukcją wydają się przemawiać czynniki ekonomiczne, gdyż ograniczenie kompetencji kulturowej, koniecznej, by odczuwać przyjemność obcowania z tekstem, oznacza poszerzenie kręgu potencjalnych odbiorców. Rezultatem jest jednak dość wyraźne odsunięcie fabuły od heroicznego pierwowzoru oraz uwolnienie od zobowiązań wobec rozmaitych realizacji historii Argonautów. A zatem przemieszczenie gry z obszaru „adaptacji greckiej epiki” w kierunku rejestrów gatunku<sup>7</sup> *fantasy*<sup>8</sup>.

W jego obrębie zastosowana do skonstruowania fabuły *Rise of the Argonauts* metoda jest zabiegiem przyjętym powszechnie. Zasadą powieści magii i miecza jest bowiem konstruowanie z nawiązań historycznych i literackich fikcyjnych realiów, nieposiadających relacji geograficznej ani chronologicznej wobec świata powieści realistycznej. Obowiązuje jednocześnie prawo nakazujące zadbać o niepowtarzalność kombinacji, dlatego konfiguracje kulturowe mają uchodzić za niepowtarzalne mimo transparencji nawiązania. Gra, z którą się mierzę, stosuje analogiczną metodę: kraina, po której przemieszcza się Jazon, nie przypomina w niczym antycznej Grecji, jest tajemniczym archipelagiem o niespotykanej konfiguracji wysp. Również fabuła powtarza model *fantasy*, stawką okazuje się bowiem nie tylko przywrócenie do życia narzeczonej króla Jolkos, ale i powstrzymanie złowrogiej Hekate przed opanowaniem świata. W świetle literatury magii i miecza daje się też wytłumaczyć włączenie do grupy Argonautów Pana, satyra i czarownika. Jako istota rozumna niebędąca człowiekiem jest on odpowiednikiem elfa czy krasnoluda, powszechnie zapożyczanych w bliższych prototypowi gatunku realizacjach korzystających z tradycji nordyckiej.

Charakterystyczne dla *fantasy* napięcie między dążeniem do oryginalności a koniecznością wykorzystania nawiązań rzuca nieco światła na noszący pozór lekceważenia dla tradycji sposób wykorzystania tradycji epickiej w *Rise of the Argonauts*. Relacja Apoloniusza nosi przecież powierzchowne podobieństwo do realizacji gatunku magii i miecza: bohater organizuje drużynę i wraz z nią rusza na poszukiwanie przedmiotu o szczególnym znaczeniu. Pierwot-

<sup>7</sup> Gatunek rozumiem jako pole hermeneutycznych odniesień – relację tekstu kultury wobec innych tekstów, zgodnie z ustaleniami Stanisława Balbusa. Zob.: tegoż, *Zagłada gatunków*, „Teksty Drugie” 1999, z. 6.

<sup>8</sup> Rozumianym jako odmiana fabuły, której akcja osadzona jest w obrębie całkowicie fikcyjnych realiów, gdzie magia jest rodzajem prawa natury. Ustalenia na temat genealogii *fantasy* zob. Grzegorz Trębicki, *Fantasy – ewolucja gatunku*, Universitas, Kraków 2007.

na, antyczna stawka fabuły jest jednak nie do przyjęcia. Silnie związana z powieścią realistyczną konwencja *fantasy* wymaga wiarygodnej motywacji bohatera (stąd niezbędna śmierć osoby bliskiej) oraz przynajmniej deklaratywnej jednoznaczności moralnej, na którą cień rzuciłoby pragnienie uzyskania tronu. Opowieść o złotym runie nie może dłużej opowiadać historii królewicza usiłującego odebrać władzę stryjowi. Dlatego pozycje Jazona i Peliasa zostają odwrócone: ten pierwszy jest sprawiedliwym królem, drugi – jego wezyrem. Walka o tron Jolkos nie znika z opowieści całkowicie, a wprowadzenie wątku niegodziwego zausznika, który wykorzystuje nieobecność pomazańca, by uzurpować sobie tron (znana przecież z *Baśni z tysiąca i jednej nocy* czy korpusu arturiańskiego), usuwa wszelkie wątpliwości odnośnie do etyki bohaterów. By na dobre je rozproszyć, gra zachowuje konsekwencję na poziomie prezentacji wizualnej postaci. Bohaterowie szlachetni są piękni, niegodziwcy natomiast odznaczają się szpetotą i pozbawieni zostają cech ludzkich, kryjąc się pod maskami i tatuażami.

Zrekonstruowana fabuła prezentuje się następująco: oto dramatyczne okoliczności zmuszają bohatera do opuszczenia domu i podjęcia wyprawy, w czasie której zyskuje wiernych towarzyszy i przewyższa rozmaite próby swoich cnót. W rezultacie powraca do domu z magicznym przedmiotem, odkrywa jednak, że mniemany sojusznik dopuścił się zdrady i przeobraził sielską ojczyznę w państwo policyjne. Na tym poziomie ogólności historia łudząco przypomina zatem tysięczne naśladownictwa *Władcy Pierścieni* Tolkiena.

Takie ujęcie nadmiernie upraszcza jednak sprawę. Wprawdzie *Rise of the Argonauts* mocno zakorzenia się w gatunku *fantasy*, stara się jednak to zamaskować. Zarówno towarzyszące grze parateksty (instrukcja, informacje z tyłu opakowania, reklamy), jak i obecność mitologicznych imion starają się przekonywać, że oto mam do czynienia z adaptacją tradycji greckiej. A jednocześnie sprzeciwiają się charakterystycznej dla *fantasy* onomastycznej obsesji, która nakazuje obmyślanie nazw własnych na dowód oryginalności tekstu oraz odrębności prezentowanych realiów. W *Rise of the Argonauts* ma miejsce ruch odwrotny – autorskie realia podszywają się pod świat epiki heroicznej. Tym samym gra wydaje się buntować wobec popkulturowej reguły gatunkowej jednoznaczności<sup>9</sup>, której zadaniem jest ułatwiać orientację konsumentom. To niezwykle w tekście, bądź co bądź, całkowicie komercyjnym.

By problem ten rozwiązać, należy zwrócić uwagę na genologiczną podwójność, charakterystyczną dla gier wideo. Z jednej strony przeważająca ich większość nawiązuje do rozwiązań gatunkowych znanych z innych mediów – a więc posługuje się fabułą kryminałów, powieści przygodowych, a nawet opracowań popularnonaukowych. Jednocześnie posiada jednak własną ge-

<sup>9</sup> Zwraca na nią uwagę Edward Balcerzan. Zob. tegoż, *Nowe formy w pisarstwie i wynikające stąd porozumienia*, [w:] Józef Kozielecki (red.), *Humanistyka przełomu wieków*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 1999.

nologiczną taksonomię, związaną ze sposobem prowadzenia rozgrywki (gry zręcznościowe, strategiczne, logiczne)<sup>10</sup>. Na tym obszarze *Rise of the Argonauts* sprawia znacznie mniejszy problem, nie kryjąc przynależności do gatunku cRPG<sup>11</sup> i wprowadzając wszystkie konieczne dla niego elementy: centralnego bohatera, którego umiejętności w miarę progresji zabawy ulegają zwiększeniu, wyrazistą fabułę oraz koncentrację na dialogu i eliminacji przeciwników, przy pomocy których gracz realizuje powierzane mu kolejne zadania. Warto zwrócić przy tym uwagę, że gatunek ten – podobnie jak jego pierwowzór, czyli narracyjne gry fabularne – jest mocno zrośnięty z powieścią *fantasy* i powstał, by naśladować jej rozwiązania<sup>12</sup>.

O ile *Rise of the Argonauts* wydaje się zmagać z gatunkiem na poziomie realizacji fabularnej, przebieg gry okazuje się łudząco podobny do innych produkcji cRPG. Szczególnie blisko mu do gry *Jade Empire*, wykorzystującej nie tylko pokrewny sposób rozgrywki (perspektywę kamery, sposób prowadzenia walki), ale analogiczne wątki fabularne: konieczność walki na arenie, próbę odwrócenia gniewu bóstwa, zdradę mentora, tajemnicze bractwo poznanych bliznami zabójców czy postać genialnego wynalazcy, gwarantującego bohaterowi środek transportu przewyższający powszechnie dostępne poziomem technologicznym<sup>13</sup>. Dwuznaczna relacja wobec tradycji greckiej wydaje się kolejnym nawiązaniem do tej właśnie produkcji, która odróżnia się od bliższych prototypowi realizacji *fantasy*, poszukując inspiracji w obszarze estetyki chińskiej. Formuła grecka jest jej ekwiwalentem, służącym temu samemu celowi: symulacji<sup>14</sup> oryginalności za pomocą nadania doskonale znanym elementom rozgrywki nieoczekiwanej estetyki. Skądinąd symulacją udaną, recenzenci częściej porównują bowiem *Rise of the Argonauts* do innych

<sup>10</sup> Wyczerpująco omawia je Jan Stasieńko. Zob. tegoż, *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005.

<sup>11</sup> *Computer Role-Playing Games*, w odróżnieniu od narracyjnych gier fabularnych (*Role-Playing Games*), który gatunek gry wideo symuluje. Więcej na ten temat: Jerzy Zygmunt Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków 2004.

<sup>12</sup> Od tej reguły istnieją nieliczne wyjątki (seria *Fallout*), warto jednak zwrócić uwagę, że nawet jeżeli gra cRPG posługuje się inną estetyką, zazwyczaj realizuje model fabularny *fantasy*. Tak dzieje się np. w pozornie nawiązującej do *science fiction* grze *Mass Effect*.

<sup>13</sup> Z kolei *Jade Empire* jest adaptacją wątków gry *Knights of the Old Republic*, osadzonej w realiach cyklu *Star Wars* – ta natomiast gra niemało zawdzięcza produkcjom japońskim z cyklu *Final Fantasy*. Podobnie jak literatura, gry wideo tworzą sieć intertekstualnych odniesień.

<sup>14</sup> A więc wytwarzaniu symptomów oryginalności przy jej braku. Nie jest beczelnym kłamstwem – gra nie twierdzi, że będzie oryginalna, by następnie nie wywiązać się z obietnicy. To tylko sztuczne, mechaniczne dążeniem do odróżnienia – symulakrum niepowtarzalności. Zob. Jean Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. Sławomir Królak, Sic!, Warszawa 2005.

tytułów wykorzystujących materię mitologiczną niż gier o podobnych regułach i sposobie rozgrywki.

## *Tempore illo...*

Fabula odślania się w procesie grania: prezentują ją nieinteraktywne sekwencje filmowe, aktywowane, gdy Jazon znajdzie się w odpowiednim punkcie czasoprzestrzeni gry<sup>15</sup>, a także dziesiątki minut dialogów między bohaterem i obywatelami cyfrowego świata. Te pierwsze służą przede wszystkim progresji fabuły: przedstawiają kluczowe momenty przygód Argonautów. Dialogi zwrócone są w przeszłość i choć niekiedy zależy od nich (przynajmniej deklaratorynie) dalszy postęp akcji, ich najważniejszym celem wydaje się odślanianie historii miejsc, osób i obiektów. Postaci drugiego planu są szalenie wylewne i chętnie opowiadają dzieje swoje oraz okolicy. W dodatku Jazon regularnie natrafia na obeliski poświęcone Hermesowi. Ich wygląd jest identyczny, różnią się natomiast materiałem tekstowym, wyświetlanym po wejściu w interakcję. Obelisk upamiętnia zawsze istotne zdarzenie historyczne, o którego przebiegu Jazon informuje mnie, głośno odczytując treść inskrypcji.

Godny uwagi wyjątek stanowią retrospekcje relacjonujące dzieje związku Jazona i Alkeme: w początkowej fazie gry odwiedzenie niektórych punktów wyspy Jolkos powoduje wyświetlenie krótkich sekwencji filmowych, odróżnionych od pozostałych mniejszym nasyceniem kolorystycznym. To wspomnienia Jazona, któremu określone miejsca przypominają szczególnie doniosłe momenty trwającego od dzieciństwa zauroczenia księżniczką. To jedyny wyjątek od zasady głoszącej, iż to, co wizualne, następuje „teraz”, a to, co tekstowe – „podówczas”. Służy unaocznieniu ciężaru emocji bohatera oraz podkreśleniu powodów jego determinacji. Prezentowane w trybie współczesnym jednoznacznie wskazują, że Jazon przeżywa przeszłość na nowo, a więc że jest dla niego szczególnie istotna – ważniejsza niż dzieje relacji z ojcem, rekonstruowane z dialogów i monologów. Zabieg ten służy urealnieniu motywacji. Zgodnie z poetyką *fantasy* bohater musi wydawać się wiarygodny, a więc przestrzegać reguł etycznych, które projektowany czytelnik podziela. W tym wypadku – charakterystycznej dla popkultury, centralnej roli miłości i erotyki, dla których bohater bez wahania pozostawia swoje królestwo na pastwę losu.

---

<sup>15</sup> Rozumianej zgodnie z koncepcją chronotopu Michaiła Bachtina, a więc jako zespół zawartych w tekście relacji między wymiarem przestrzennym i czasowym fabuły. Por. Michaił Bachtin, *Czas i przestrzeń w powieści*, [w:] tegoż, *Problemy literatury i estetyki*, przeł. Wincenty Grajewski, Czytelnik, Warszawa 1982.

Co istotne, elementy relacjonowane za pomocą narracji mówionej i pisanej są w większości pomijalne. Wprawdzie gra zakłada konieczność odbycia pewnej liczby dialogów, jest ona jednak znikoma w porównaniu z ogromem rozmów opcjonalnych. Również całkowicie pomijając aspekt historyczny, nie odczytując nijakich inskrypcji i powściągając ciekawość odnośnie do przeszłości, można doprowadzić fabułę do szczęśliwego finału. Składniki filmowe – przemieszczające akcję w przyszłość – uruchamiają się natomiast samoczynnie. I choć istnieje możliwość ich przedwczesnego przerywania, nie sposób całkowicie ich zignorować, zwłaszcza że postęp fabularny manifestuje się zmianą układu przestrzeni w stosunku do wersji sprzed sekwencji nieinteraktywnej – czas manifestuje się w przeobrażeniach przestrzeni. Przeszłość jest zatem statyczna, a jej obecność przydaje realiom wiarygodności, symulując historyczność obszaru, w którym porusza się Jazon. Przyszłość, manifestująca się w progresji fabuły i całkowicie niezależna od historycznych uwarunkowań, prezentowana jest dynamicznie.

Przestrzeń również ulega rozdzielaniu pomiędzy składniki doraźnie<sup>16</sup> dynamiczne i statyczne. Wyspy są wizualnie zróżnicowane, nawiązując powierzchownie do różnych estetycznych toposów (Mykeny przypominają architekturę antycznego Rzymu, rekonstruowaną na potrzeby wielkich hollywoodzkich widowisk historycznych; Delfy to wyspa tropikalna porośnięta lasem mangrowym; Syrię pokrywa dżungla), a elementy tła służą ograniczeniu możliwości poruszania się Jazona ku wyznaczonym ścieżkom. Znajduje się wśród nich mnóstwo świadectw przeszłości: bohater wędruje wśród ruin, grobów i innych pamiątek (które stanowią tło nawet na obszarze niedawno skolonizowanym przez istoty rozumne). Z większością nie może jednak wchodzić w interakcję, przeszłość pozostaje nieporuszona – ale nie niema, zalewa bowiem Jazona – a wraz z nim i mnie – potokiem informacji. Wszelka dynamika wiąże się z progresją fabuły, z ruchem w przód, ku przyszłości. Przestrzeń ulega przeobrażeniom, udostępniając niedozwolone wcześniej ścieżki i odkrywając kolejne, niezbadane jeszcze obszary.

Napięcie między tym, co statyczne i dynamiczne, rozgranicza również rodzaje istot, które napotyka Jazon. Zdolnością ruchu obdarzeni są sojusznicy i przeciwnicy Jazona. Ci pierwsi wędrują wraz z nim, całkowicie bezwolni i podporządkowani jednemu tylko zadaniu – eliminacji wrogów. Ci drudzy również przemieszczają się swobodnie, przynajmniej w obrębie miejsca ataku. Co więcej, tempo ich poruszania się i dokładność ruchów decydują w znacznej mierze o zagrożeniu, jakie stanowią. Im szybszy bowiem oponent, tym mniej czasu pozostaje mi na reakcję. Ze swobodą przestrzenną związana jest jednak tymczasowość: zadaniem wrogów jest zniknąć, gdy Jazon się z nimi rozprawi.

---

<sup>16</sup> To jest w obrębie pojedynczego „interwału”, trwającego od jednej sekwencji filmowej do drugiej.



Istnieje jednak i druga kategoria postaci niezależnych – ich rolą jest dostarczyć informacji, służyć za partnera w dialogu albo wprowadzać tło zwiększające wiarygodność czasoprzestrzeni. Ci są ściśle przywiązani do miejsca, które zmieniają wyłącznie na skutek szczególnych okoliczności fabularnych, wywołujących zmianę w układzie świata. Lub, jeśli interakcja z nimi jest wykluczona, trwają na swoich pozycjach, doskonale niewrażliwi, nieporuszeni i wieczni<sup>17</sup>.

Zasadą organizującą fabułę jest zatem ruch. Aby aktywować kolejne sekwencje filmowe oraz dialogowe, Jazon musi dotrzeć w określone miejsce, pokonując po drodze liczne przeszkody. Niektóre punkty są obowiązkowe, część natomiast tworzy wątki poboczne, które wolno zignorować bez ryzyka fiaska stawki fabularnej<sup>18</sup>. Te pierwsze wyróżnia bogactwo animacji – ciążą w stronę filmowości. Drugie realizują się przede wszystkim w dialogach, gdy, dajmy na to, zadaniem Jazona jest dotrzeć na drugą stronę wyspy i poinformować znajdujących się tam staruszków, że ich córka zaniemogła. Nie istnieją przy tym żadne wymogi czasowe i Jazon ani nie musi oczekiwać, ani się spieszyć. Jeżeli zaniecha przemieszczania się, córka konać będzie wiecznie. Nawet cykl dobowy związany jest z ruchem w przestrzeni, gdyż na niektórych wyspach panuje wieczny dzień, inne natomiast okrywa bezustanny mrok nocy.

Czas Jazona jest zatem arbitralny – jednak partneruje mu moje przekonanie o jednoczesności naszego działania, podkreślone dodatkowo petryfikacją świata, na którą jedynym lekarstwem jest moja interwencja w prezentowaną przez grę sytuację. By ująć rzecz obrazowo: nie tylko mam władzę przerwać zabawę i zawiesić narrację (przysługującą czytelnikowi tekstów każdego rodzaju), ale i odczuwam, że Jazon dokonuje swoich wyczynów dokładnie w momencie, gdy mu to nakazę. Mój czas lektury staje się zatem czasem wewnętrznym tekstu, to ja nadaję fabule tempo i bieg. Decyduję też o kolejności jej realizacji, wybieram wątki poboczne, decyduję o słowach, które popłyną z ust Jazona. Tym samym zyskuję większą władzę nad fabułą niż w tekście tradycyjnym, gdzie moim zadaniem jest tylko ją śledzić i ewentualnie rekonstruować, gdy relacja ulega zaburzeniu. Wydaje się zatem, że wychodząc od próby interpretacji w duchu literackim, docieram do obszarów bardzo od literatury odległych – tajemnicy interaktywności. Tak zresztą rzecz ujmują badacze szkoły skandynawskiej, podkreślając szczególnie rolę relacji czasu gracza i czasu akcji jako fundamentalną dla ustalenia braku związków między grą a narracją<sup>19</sup>.

<sup>17</sup> Ujawnia się tu ironia: Jazon napotyka ludzi zamienionych w kamień i przywraca im cielesność. Wówczas zmieniają miejsce pobytu i ulegają petryfikacji ostatecznej, gdyż przez resztę gry nie można nijak ich przemieścić.

<sup>18</sup> Zorganizowane są zatem wedle przepisu strukturalistycznego, wprowadzającego precyzyjne rozgraniczenie między elementami koniecznymi dla sytuacji fabularnej oraz z jej perspektywy drugorzędnymi. Zob. Roland Barthes, *Wstęp do analizy strukturalnej opowiadań*, przeł. Wanda Błońska, „Pamiętnik Literacki” 1986, z. 4.

<sup>19</sup> Zob. Espen Aarseth, *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation*, [w:] Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), *First Person: New Media as Story, Performance*,

## Jazon i ja

Rzecz wydaje się jednak równie niejednoznaczna jak potrójna rola Jazona, który jednocześnie jest literackim nawiązaniem, autonomicznym bohaterem i moim awatarem w cyfrowym świecie. Czasowa wspólnota, podobnie jak nasza jedność, dotyczy bowiem tylko wybranych momentów. Czas przyspiesza, gdy trzeba dokonać rekonfiguracji przestrzeni na skutek progresji fabuły. Tracę wówczas poczucie wspólnoty z Jazonem i odzyskuję je, kiedy znów przychodzi nam przemieszczać się po zamrożonym świecie, w którym jedynymi elementami dynamicznymi są Argonauci oraz przeszkody. Jedność czasu rozwarstwia się też podczas dialogów, które mogą przyspieszyć, nie chcąc słuchać potoków słów, albo zawiesić pomiędzy wypowiedziami – czego rozmówcy w obrębie świata gry nie dostrzegą. Sytuacja ta różni się fundamentalnie od pozostawienia Jazona samemu sobie, by stał beczynnym (podzielimy bowiem jego beczynność), lub zawieszenia gry, analogicznego do przerwy w lekturze książki. Zaburzona zostaje płynność: czas bohatera nie zauważa przerwy w rozmowie, z jego perspektywy rozmowa jest potoczysta. Wrażenie jedności czasu okazuje się iluzją: to tylko sposób regulacji tempa, z jakim podawana jest fabuła.

Podobnie pozorny jest mój wpływ na działanie Jazona. Oczywiście, wychylając manetkę kontrolera, określam, w którym kierunku się uda, ale tylko jeden obrany kierunek niesie konsekwencje w postaci progresji fabuły. Decyduję, jakie słowa padną z ust bohatera, wybieram jednak z ograniczonego repertuaru rozwiązań. Zresztą zwykle każda opcja ma identyczne konsekwencje, a wybór ma znaczenie wyłącznie dla rozwoju umiejętności bohatera. Moja tożsamość z Jazonem jest pozorowana, podobnie iluzoryczna jak nawiązania do tradycji greckiej, ograniczona przez mechanizmy i reguły gry. Swoboda i otwartość, stanowiące rzekomo szczególną właściwość gier wideo<sup>20</sup>, są tylko pozorem. Jedyna wolność, jaką mi dano, to swoboda przerywania rozgrywki. Podobną jednak mocą dysponuje czytelnik tekstu literackiego.

Grając, odczuwam jednak przyjemność – co więcej, ciekawi mnie błaha i stereotypowa historyjka, opowiadana po raz tysięczny. Oto paradoks: przecież nie zniósłbym jej w żadnym innym medium. Czy to nie wystarczy za dowód, iż powinienem skoncentrować uwagę interpretacyjną bardziej na tych momentach, gdy z Jazonem stanowimy jedno (a więc odleglejszych od fabuły), niż na opowiedzianej przez grę historii? Należałoby wówczas porzucić

---

*and Game*, The MIT Press, Cambridge 2004; Markku Eskelinen, *Towards Computer Game Studies*, [w:] Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), dz. cyt.; Jesper Juul, *Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives*, „Game Studies” 2001, z. 1 (1).

<sup>20</sup> Zob. Espen Aarseth, dz. cyt.; Jesper Juul, dz. cyt.; Markku Eskelinen, dz. cyt.

radikalne przekonanie o nieadekwatności gry i literatury<sup>21</sup>. A jednak, gdy zbyt długo nie aktywuję kolejnej sekwencji filmowej i akcja nie posuwa się do przodu, odczuwam znużenie, choćby zabawę urozmaicały mi rozmaite testy i zagadki. Nadto, grając w *Rise of the Argonauts*, nie odczuwam niezwykłego podobieństwa rozgrywki do propozycji złożonej przez *Jade Empire* – ta refleksja przychodzi później. Gdyby fabuła nie miała znaczenia, z łatwością rozpoznałbym tę dziecinną sztuczkę, przeżywając intensywnie wrażenie *déjà joué*. Moją uwagę przykuwa zatem w pierwszej kolejności rozpoznawanie miejsc, w których fabuła zostanie rozwinięta, i dążenie do nich.

Po drodze czeka mnie ćwiczenie z interpretacji. Oto atakuje mnie wojownik z tarczą. Mam kilka sekund, by określić moją strategię. Od tego, czy poprawnie zrozumieć wyzwanie, zależy dobór środków i w rezultacie skuteczność mojego działania. Tarczę należy skruszyć – ta informacja nie pojawia się w grze *explicite* (a przynajmniej ja takiej instrukcji nie odnajduję), lecz wynika z mojego doświadczenia w zakresie operowania frazeologizmami. A zatem adekwatną bronią będzie maczuga (znów posługuję się moją najlepszą wiedzą wywiedzioną spoza tekstu gry)<sup>22</sup>. Interpretacja okazuje się poprawna i zbliżam się do sukcesu, rozumianego jako aktywizacja kolejnej składowej fabuły, wraz z eliminacją cyfrowego przeciwnika. Gdybym nie zrozumiał zagrożenia, czas uległby cofnięciu i musiałbym interpretować je po raz kolejny, aż do właściwego rezultatu.

Powyższe nie oznacza oczywiście, że bagatelizuję rolę zręczności albo że nazywam ją rozumowaniem – gra jednak częściej stawia wyzwania dla interpretacji właśnie. Najpierw należy zrozumieć komunikat obwieszczający wyzwanie, potem natomiast można podjąć się jego realizacji za pomocą innych środków, jak np. małpia sprawność kciuków operujących manetką. Rzecz przedstawia się zresztą jeszcze dobitniej, gdy przyjąć inną skalę: zabawa polega na realizacji zadań zleczanych za pomocą dialogu, który poddaje się takim samym operacjom interpretacyjnym jak wszystkie rodzaje tekstu naracyjnego. Zadanie nie jest wyrażone wprost – moim zadaniem jest odkryć, jak właściwie je wykonać. Stawiam hipotezę interpretacyjną na podstawie informacji, którymi dysponuję. Następnie zaś testuję jej trafność, otrzymując nowe komunikaty i jeśli trzeba, modyfikuję. Rzecz przebiega zatem podobnie jak podczas lektury tekstu literackiego (czy tekstu kultury w ogóle)<sup>23</sup>. Wkrótce jednak uwidacznia się różnica: hipoteza zostaje natychmiast zweryfikowana, i to w sposób niepozostawiający wątpliwości. Jeżeli miałem rację, zostaje wy-

<sup>21</sup> Zob. Espen Aarseth, dz. cyt.; Jesper Juul, dz. cyt.; Markku Eskelinen, dz. cyt.

<sup>22</sup> Zadając tym samym kłam twierdzeniu Aarsetha, jakoby gry nie miały charakteru intertekstualnego i stanowiły zamknięte, całkowicie samowystarczalne systemy. Zob. Espen Aarseth, dz. cyt.

<sup>23</sup> Proces ten w perspektywie filozoficznej rozważa Paul Ricoeur. Zob. tegoż, *Język, tekst, interpretacja. Wybór pism*, przeł. Piotr Graff, Katarzyna Rosner, PIW, Warszawa 1989.

nagrodzony. Jeśli się myliłem, muszę spróbować jeszcze raz – aż do skutku. Oczywiście, podczas gry zdarzają się sytuacje, które można rozwiązać na kilka sposobów, liczba dróg jest jednak zawsze ograniczona, a zabawa polega na ich identyfikacji i wyborze. Intuicję tę potwierdza instytucja solucji – towarzyszący grze tekst opisujący optymalną metodę „przejścia”, to znaczy usuwający interpretacyjne wątpliwości i pozwalający oddać się wyłącznie testom sprawnościowym.

W literaturze taka sytuacja jest oczywiście niemożliwa, interaktywne medium pozwala jednak na bezpośrednią konfrontację kompetencji czytelniczych gracza i intencji twórcy (progresja może przecież nastąpić tylko w sposób przewidziany zawczasu). Dlatego w *Rise of the Argonauts* wciela się cyfrowe widmo złożonego wszak do grobu autora<sup>24</sup>, którego rozumienie fabuły ponownie zostaje uprzywilejowane. Moim zadaniem jest odgadnąć, co miał na myśli, jak jego zdaniem rozwiązuje się dana sytuacja fabularna. Moja sytuacja wydaje się żałosna. Skąd zatem przyjemność, którą odczuwam<sup>25</sup>?

Emocja, której doznaję, wydaje się przypominać przyjemność odczuwaną podczas trafnej identyfikacji literackiego nawiązania<sup>26</sup>. Wynika z potwierdzenia kompetencji czytelniczych: moja interpretacja okazała się trafna ponad wszelką wątpliwość, skoro mechanizm gry udziela mi nagrody. Tego rodzaju zadowolenie jest esencją radości czerpanej z popkultury, której regułą wydaje się utwierdzanie czytelnika co do trafności sądów. Mizeria fabuły ma znaczenie drugorzędne, istotniejsze jest bowiem, że wystawiłem swoje kompetencje czytelnicze na próbę i przeszedłem ją pomyślnie. Co więcej, wieloznaczność czy oryginalność rozwiązań fabularnych odciągałyby moją uwagę od tego, co istotne: poszukiwania informacji koniecznych, by zbudować poprawną hipotezę interpretacyjną. Analogiczną rolę pełni redukcja kontekstu tradycji – staje ona na przeszkodzie optymistycznej jednoznaczności tekstu gry, zaśmiecając go dodatkowymi, zbytecznymi sensami.

Układ okazuje się samozwrotny. Tekst gry zdaje się w pierwszej kolejności opowiadać o mojej umiejętności czytania. Tym samym rozpatrywana w perspektywie interpretacyjnej czynność grania w grę wideo staje się symulakrum lektury. Sensy *Rise of the Argonauts* udają tylko, że coś znaczą. W istocie istnieją wyłącznie po to, bym mógł cieszyć się z ich rozpoznania.

Powyższa konstatacja nie ma oczywiście charakteru zarzutu – gra wideo nie jest przecież niedorozwiniętą, pokraczną postacią powieści, ale autono-

<sup>24</sup> Por. Roland Barthes, *Śmierć autora*, przeł. Michał Paweł Markowski, „Teksty Drugie” 1999, z. 1/2.

<sup>25</sup> A która z całą pewnością nie jest rezultatem szaleńczej irytującej konieczności okazywania zręczności.

<sup>26</sup> Jak sądzę, doznaje go również modelowy gracz *Rise of the Argonauts*, zidentyfikowawszy mitologiczne pochodzenie Achillesa. To jednak zadowolenie nie jest dla mnie dostępne, różni się bowiem od projektowanego użytkownika.

micznym zjawiskiem kulturowym. Próba przesunięcia jej w ambitniejsze literacko rejonu wydaje się skazana na porażkę, mechanizm natychmiastowej weryfikacji interpretacji jest bowiem wpisany w zasadę interaktywności, bez której gra byłaby niemożliwa. Nieredukowalny dystans, rozdzielający autora od czytelnika i otwierający perspektywę wielorakiego rozumienia tekstu, ulega redukcji – niczym w potocznej rozmowie gracz ma zawsze okazję dopytać grę, czy poprawnie zrozumiał jej intencję<sup>27</sup>. Próba interpretacji *Rise of the Argonauts* ujawnia zatem wielopiętrową symulację: znaczeniowych zobowiązań wobec tradycji opowiadania o wyprawie Argonautów, kompozycyjnej oryginalności, zależności od postępowania gracza, temporalnej zbieżności między czasem rozgrywki i czasem grającego, potencjału interpretacyjnego wreszcie. Cały ten mechanizm służy ekspozycji sprawności, również czytelniczej, gracza, czyniąc z wyprawy po złote runo sprawdzian z biegłości odczytywania kulturowego kodu, ze względu na swoją natychmiastową weryfikowalność pozbawiony dalszych konsekwencji. W ten sposób ujawnia się najważniejsza spośród różnic między literaturą a grą wideo. Ta ostatnia stanowi w pierwszej kolejności zwierciadło, w którym przeglądam się jako czytelnik. I niewiele więcej mogę w nim zobaczyć.

---

<sup>27</sup> O możliwości interpretacji jako wyniku dystansu między nadawcą i odbiorcą pisze Paul Ricoeur, dz. cyt.